
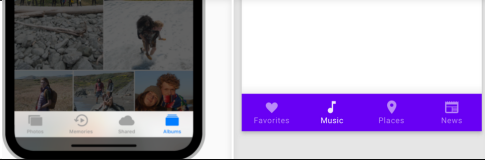
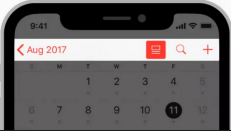
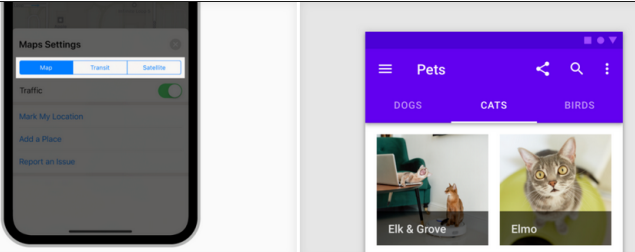
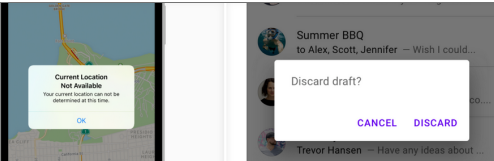
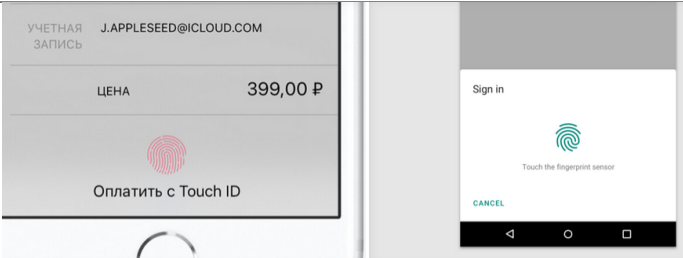
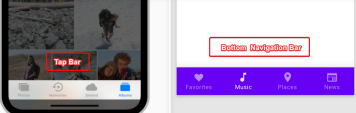
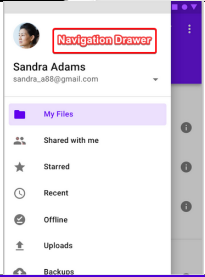
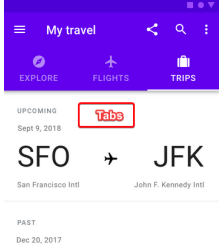

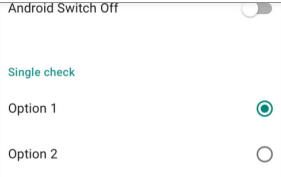
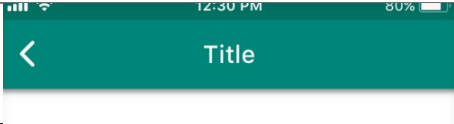

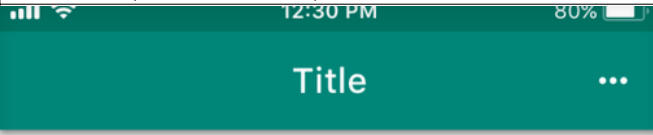
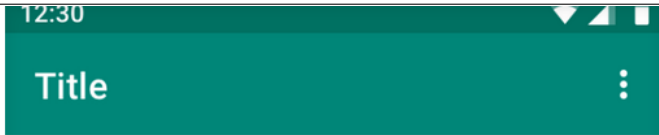
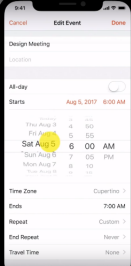
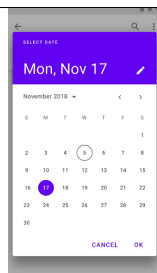


Единицы измерения: pt vs dp	
<p>Дизайн iOS-приложения создаётся в pt, а Android-приложения — в dp.</p> <p>pt — эти единицы измерения не дадут кнопке масштабироваться, и она может попросту не влезть в экран. Технически эта единица измерения очень привязана к плотности пикселей на мобильных устройствах. Pt это точка, а не пиксель, при разрешении «1x» (или @ 1x) 1pt = 1px. При разрешении «2x» (@ 2x) 1pt = 4px, потому что разрешение удваивается по осям X и Y, делая его шириной 2px и высотой 2px. При разрешении «3x» (@ 3x) 1pt = 9px (3px x 3px) и так далее.</p> <p>Dp — а вот это уже наш клиент. Абстрактные пиксели, не зависящие от плотности экрана. Количество пикселей в физической области экрана, как правило, называют DPI (точки на дюйм). Dp — размеры экранного элемента, sp — размер шрифта. На экране с плотностью размещения пикселей 160 dpi (mdpi) 1px=1dp. Это соотношение изменяется при изменении плотности пикселей на разных устройствах, но соотношение пропорций остается одинаковым.</p>	
Размер экрана: 320 pt x 568 pt vs 360 dp x 640 dp	
<p>Наименьший размер — iPhone 5 с размером экрана 320pt x 568pt.</p> <p>Под Android есть общепринятый размер экрана — 360dp x 640dp.</p>	
Системный шрифт: San Francisco vs Roboto	
iOS — это San Francisco. А Android — Roboto.	
Android Navigation Bar	
<p>В отличие от iOS, у Android есть встроенный инструмент навигации назад. Это Android Navigation Bar.</p> <p>Он либо физически встроен в смартфон, либо является частью интерфейса. С помощью стрелки пользователь перемещается на один шаг назад в хронологической последовательности (reverse chronological navigation). Навигация происходит как внутри приложения, так и между ними.</p>	
	
Важность Elevation в Material	
<p>В iOS принципиально нет теней. Как исключение, тени можно обнаружить на главном экране App Store и в Health. Но в целом HIG никак не прописывает использование теней.</p> <p>В Material тени играют большую роль. Они добавляют интерфейсу третье пространство (ось Z), за счёт чего у каждого компонента появляется своё строгое место на этой оси (от 0 dp до 24 dp). Причём эта ось Z существует не просто на идейном уровне: у разработчиков есть параметр elevation, в котором они задают положение компонента по этой оси.</p>	
Отличия в нейминге	
<p>a. Tab Bar vs Bottom Navigation Bar</p> <p>Этот bar для верхнеуровневой навигации по приложению. Статично находится внизу экрана на обеих платформах. Помимо нейминга они отличаются и в поведении.</p>	
	
<p>b. Navigation Bar vs Top App Bar</p> <p>Этот bar у обеих платформ выполняет примерно одинаковые задачи: сообщает пользователю его текущее местоположение в приложении, даёт возможность вернуться на предыдущий экран и предлагает одно или несколько контекстных действий.</p>	
	
<p>c. Segmented Controls vs Tabs</p> <p>Помимо нейминга у Tabs Android есть несколько особенностей: между табами можно перемещаться по свайпу, и Material разрешает использовать их для верхнеуровневой навигации.</p>	
	
<p>d. Alerts vs Dialogs</p> <p>В iOS описан только один инструмент предупреждения пользователя — Alerts. В Android их три: Snackbars, Banners и Dialogs.</p> <p>Snackbar предназначен для сообщений низкой приоритетности и не требует действий. Dialogs блокирует взаимодействие с интерфейсом и требует совершить действие. Banners находятся между ними: не блокирует взаимодействие, но требует совершить действие.</p>	
	
<p>e. Touch ID vs Android Fingerprint</p> <p>Это лишь один из примеров разного нейминга технологий, которые используются на этих платформах. Их стоит знать, так как помимо нейминга они отличаются множеством технических особенностей их реализации.</p>	
	
Способы верхнеуровневой навигации	

<p>iOS рекомендует только один способ верхеуровневой навигации — через Tab bar. У Android в ответ есть три способа: Navigation Drawer, Bottom Navigation Bar и Tabs (Tabs у Android, в отличие от Segmented Controls iOS, имеют такое свойство: по табам можно перемещаться с помощью свайпа влево и вправо).</p>	
	
	
	
Разное поведение поиска	
<p>HIG относит поиск к барам и называет его Search Bar. В Material мы находим поиск в разделе Navigation, не в Components. То есть для Material поиск — это ещё один способ навигации. Как в iOS, так и в Android поиск может статично присутствовать на экране и, как правило, прибит к Navigation Bar или Top App Bar. На обеих платформах поиск может быть в виде иконки, только в iOS иконка раскрывается в самостоятельный компонент Search Bar, а в Android поиск раскрывается внутри Top App Bar.</p>	
Разные Control	
<p>Контроли платформ отличаются только визуально. Можно отметить, что в iOS контролы проще: галочки используются как для radiobutton, так и для Checkbox. В Android они отличаются формой контрола.</p>	
	
Разный вид стрелки «Назад» и положение заголовка	
<p>В iOS стрелка не имеет линии посередине потому, что в iOS стрелка «Назад» подписывается предыдущим экраном. Если на предыдущем экране заголовок был стандартным, то заголовок переходит из заголовка влево к стрелке. Если заголовок был широким, то заголовок поднимается вверх. Если название предыдущей страницы слишком длинное, оно заменяется на слово back.</p>	
	
Разный вид иконки трёх точек	
<p>В iOS точки лежат горизонтально, в Android — вертикально.</p>	
	
Разный вид Picker	
<p>В iOS выбор даты происходит с помощью барабана. Барабан iOS можно использовать для ввода любых других данных. В Android Picker даты имитирует вид физического календаря.</p>	
	



Разные требования к размеру зоны нажатия

По гайдлайнам минимальная зона нажатия в iOS — 44 x 44 pt, а в Android — 48 x 48 dp.